

Kritické aspekty výskumu pôsobenia násilných obsahov v digitálnych hrách

Hoci v mainstreamových médiách opakovane vidíme prezentáciu jednoznačných záverov izolovaných výskumov vzťahu hrania hier s násilným obsahom k agresívnemu správaniu a dokonca nezriedka aj ničím nepodložené tvrdenia jednotlivcov o takomto vzťahu, akademická obec je v tejto oblasti opatrnejšia vo vyjadreniach. Napriek tomu, že s hrami sa už desiatky rokov nesie určitá stigma týkajúca sa násilia, v súčasnosti musíme kriticky poznamenať, že jednoznačné prepojenie medzi násilným obsahom v hrách a následnými násilnými tendenciami hráčov v skutočnom živote zatiaľ nemáme. Podľa Madigana nevieme presne, ako je to s účinkami násilných hier. Zatiaľ vieme, že vystavenie násiliu v médiách môže zvyšovať prostredníctvom primingu prítomnosť násilných myšlienok, nie sú preskúmané dlhodobejšie efekty.[1] Priming ako psychologický efekt je pritom charakteristický tým, že je krátkotrvajúci a ľahko vyprchá. Tiež si musíme uvedomiť, že medzi násilnou myšlienkou a skutočným správaním je značný rozdiel, teda to, že máme násilné myšlienky, neznamená, že podľa nich budeme aj konať. Elson a Ferguson[2] sa odvolávajú na fakt, že násilie podnecuje dostupnosť násilného konceptu v mysli, ale ešte nemusí viesť k úmyslu byť násilný, tobôž k násilnému správaniu.

Navyše stále existuje zásadná otázka kauzality: či si jedinci so sklonom k agresívnemu správaniu volia násilné hry, aby si vybili svoju agresívnu silu spoločensky prijateľným spôsobom (čo je z hľadiska spoločnosti pozitívny vplyv hrania hier), resp. či násilné hry robia ľudí agresívnejšími (čo je spoločensky neželaný jav). Toto všetko neznamená, že v budúcnosti výskum nemôže priniesť prekvapivé zistenia, no nateraz by sme mali byť v obviňovaní digitálnych hier za spoločenské neduhy skôr zdržanliví. Toto naše tápanie v hmle je sčasti spôsobené tým, že predsa len je akademický výskum digitálnych hier ešte veľmi mladý, avšak práve pri výskume pôsobenia násilia v hrách sme svedkami metodologických pochybení, ktorým je potrebné sa v budúcnosti vyhýbať. Prvým sporným bodom akademického výskumu účinku hrania násilných hier je nezhoda medzi výskumníkmi v tom, čo považujú za agresívne správanie a násilie v hrách (angl. game violence). Ako každý laboratórny výskum, tak aj výskum násilia býva predmetom kritiky za umelé laboratórne podmienky, ktoré nezodpovedajú skutočnému životu. V rámci výskumu musí výskumník vždy balansovať medzi snahou o čo najväčšiu presnosť a elimináciu externých premenných, ktoré by výskum mohol skresliť, a čo najvernejším napodobením skutočných podmienok hrania. Výskum v laboratórnych podmienkach spravidla opomína sociálny kontext (každý hrá sám) a často je pri priebehu prítomná autorita (výskumník), ktorý akoby implicitne zdôvodňuje, že násilné činy (v rámci účasti na výskume) sú v poriadku. Kritizovaná býva aj neprirodzenosť testov volených na meranie agresívneho správania.

Napríklad to, že ak jeden účastník výskumu prideli druhému účastníkovi v rámci psychologického testu hlasnejší nepríjemný zvuk alebo naleje viac štiplavej omáčky, neznamená to, že aj v reálnom živote sa chce voči nemu prejavíť agresívne. Taktiež efekt agresívneho správania sa často meria pomocou rozhodovacích hier, ktoré prebiehajú na počítači (virtuálne), a výskumníci potom obrátie spoluhráča o virtuálne body interpretujú ako antisociálne správanie. Madigan ďalej poukazuje na to, že štúdie sa nerobia na deťoch, na ktoré majú hry pravdepodobne najväčší vplyv, a netestujú sa tie najhoršie scény z hier.[3] Medzi ďalšie nedostatky v dizajne výskumu patrí nevhodná voľba hier na testovanie: voľba zastaraných herných titulov (väčšinou preto, lebo sú dostupné zadarmo alebo za nižšiu sumu než trháky), nudná nenásilná modifikácia hry (nuda môže hráčov frustrovať a frustrácia môže mať väzbu na agresiu), kontrolná a experimentálna hra, ktoré k sebe neladia.[4] Napríklad násilná verzia hry je oveľa náročnejšia na ovládanie než nenásilná hra puzzle, zvolená pri porovnávaní oboch hier (v takom prípade potom zložitejšie ovládanie môže byť práve tou premennou, ktorá spôsobí dané výsledky). Výskumy taktiež neberú do úvahy, či sa testovanému hráčovi hra páči, alebo nepáči. Ak sa mu nepáči, môže to viesť k frustrácii. Už sme spomínali, že práve frustrácia môže byť tým spojením vedúcim k agresívnemu správaniu.

Takisto sa v priebehu výskumu často mylne predpokladá, že hráči sú homogénna skupina a nediferencujú sa faktory ako frekvencia hrania, pohlavie, vek alebo žánr. Kritike podlieha tiež krátky časový úsek hrania hry počas experimentu (do 25 minút, niekedy iba 10 - 15 minút), ktorý nezodpovedá reálnemu hraniu, taktiež to, že násilný vplyv sa zisťuje veľmi tesne po hraní.[5] [6] Chybou v akomkoľvek výskume býva aj to, ak autori generalizujú zistenia vo väčšej miere, než im dovoľujú použité metódy, prípadne ak autori publikujú len tie štúdie, ktoré podľa nich prinášajú zaujímavé a/alebo významné výsledky. Tento jav sa označuje za publikačné skreslenie (angl. publication bias) alebo za šuplíkové skreslenie (angl. file-drawer bias).[7]V neposlednom rade existujú tematické oblasti, na ktoré je potrebné zamerať pozornosť pri výskume pôsobenia násillia v digitálnych hrách, ako napríklad vplyv stresu (jeho rôznych foriem), súťaživosti a frustrácie na agresiu.

[1] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 257.

[2] ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s. 4.

[3] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 253.

[4] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In *British Journal of Social Psychology*, roč. 61, č. 1, 2022, s. 84.

[5] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In British Journal of Social Psychology, roč. 61, č. 1, 2022, s. 85.

[6] KRISS, A.: *Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be*. Veľká Británia : Robinson, 2019, s. 120.

[7] FERGUSON, CH. J. et al.: Video Games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. In British Journal of Social Psychology, roč. 61, č. 1, 2022, s. 84.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:24:03 by Admin

Updated 17 January 2023 14:24:38 by Admin